HE
system
PC Engine

SUPER
CD-ROM² SYSTEM

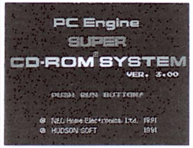
天外魔境 II

FAR EAST OF EDEN 卍MARU

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

このたびは、ハドソンのCD-ROMディスクをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

●ゲームプレイ時の注意


PC Engine
SUPER
CD-ROM^2 SYSTEM
VER. 3.00
PUSH RUN BUTTON!
© NEC Home Electronics, Ltd. 1991
© HUDSON SOFT 1991

①PCエンジン関係の接続に関しましては、各機器に付属の「取扱説明書」をご熟読ください。

②CD-ROMには、表と裏があります。必ず、レーベル面(ゲームタイトル等が印刷されている面)を上にしてCD-ROM^{2}にセッティングしてください。

③ゲームプレイ中に、CD-ROM^{2}プレイヤーの蓋を開けることは絶対にお止めください。正常なプレイが出来なくなります。

④また、ゲームプレイ中に、CD-ROM^{2}本体に振動を与えることはお避けください。正常に読み込むことができなくなる場合があります。

このCD-ROMディスクは、SUPER CD-ROM^{2}専用のゲームソフトです。従来のCD-ROMでは作動しませんのでご注意下さい。

＊CD・ROMディスクは普通の音楽用CDプレイヤーでは使用しないで下さい。コンピューター用のデータがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

★万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

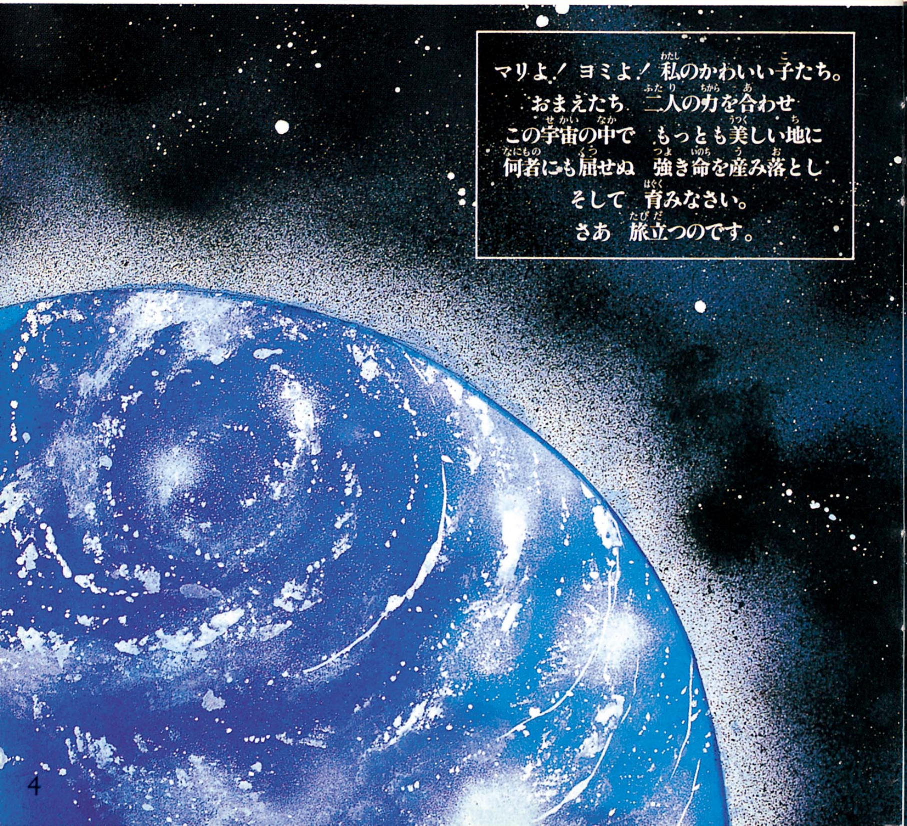
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
II
卍MARU
天下

取り扱い説明書

目　次

プロローグ――4P
登場人物紹介――10P
HOW TO PLAY――19P
ゲームの始め方――20P
操作方法&画面表示――22P
ゲームシステム――24P
コマンド紹介(移動時)――30P
コマンド紹介(戦闘時)――34P
道具・店――38P
敵――40P
アドバイス――42P
制作スタッフ紹介――44P
インデックス――50P

天外魔境II 卍MARU プロローグ



マリよ！ ヨミよ！ 私のかわいい子たち。
おまえたち 二人の力を合わせ
この宇宙の中で もっとも美しい地に
何者にも屈せぬ 強き命を産み落とし
そして 育みなさい。
さあ 旅立つのです。

宇宙の創造主は二人の神を産み出した。
二人の神の名は、マリとヨミ。
主の手から放たれたマリとヨミは、
ある時は戯れ、ある時は諍い、
またある時は深い瞑想に耽りながら
悠久の時間と空間を旅していった。
やがて二人の神は生命に満ち溢れた青い星を見つけた。
二人の神は互いの目と目で語り合った。
「あれがよかろう」
「行きましょう」
二人の神は青い星へ降り立ち、一つの世界を創造した。
その世界を人々はこう呼ぶ。
「ジパング」と。

PROLOGUE

強く、美しい、ジパング。
そのジパングに、ある時、暗黒ランと呼ばれる巨大な花が出現した。
暗黒ランとは、伝説の地底国「根の国」に咲くと言われる巨大な植物である。
「根の国」の王であるヨミは、暗黒ランの茎を伝って地上に現れ、
「根の一族」の怪物たちを操り、瞬く間にジパングを制圧していった。
全土が侵略されるかと思われたその時、どこからともなく現れ、
怪物たちに挑んだ者たちがいた。「火の一族」である。
「火の一族」と「根の一族」との戦いは数千日の長きに渡った。
そして、長く激しい戦いの末、「火の一族」は「根の一族」を倒し、
七本の聖剣でヨミと暗黒ランを地下深く封じた。
が、「火の一族」もまた、その戦いの中で滅んでしまったという。

そして、千年の平和な月日が流れた。
人々の記憶から暗黒ランの悪夢は忘れさられ、
「火の一族」はもはや伝説の存在となった、その頃……。
暗黒ランとその封印である七本の聖剣の存在を知り、
野心を燃やす一人の男がいた。
ジパングの西方・大和地方の支配者タイクーンである。
「ヨミと暗黒ランの力を利用すれば、
ジパング全土はタイクーン様のものとなりましょう」
腹心の三博士の言葉を信じたタイクーンは、
七本の聖剣をすべて抜き去る決意を固めた。
封印を解かれたその時、ヨミと暗黒ランは再び地上に復活する。
千年前の悪夢が、今、ジパングで繰り返されようとしている。

再び甦える火の勇者の伝説

「天外魔境II 卍MARU」は、黄金の島国ジパングを舞台にしたパーティプレイ方式のRPGです。

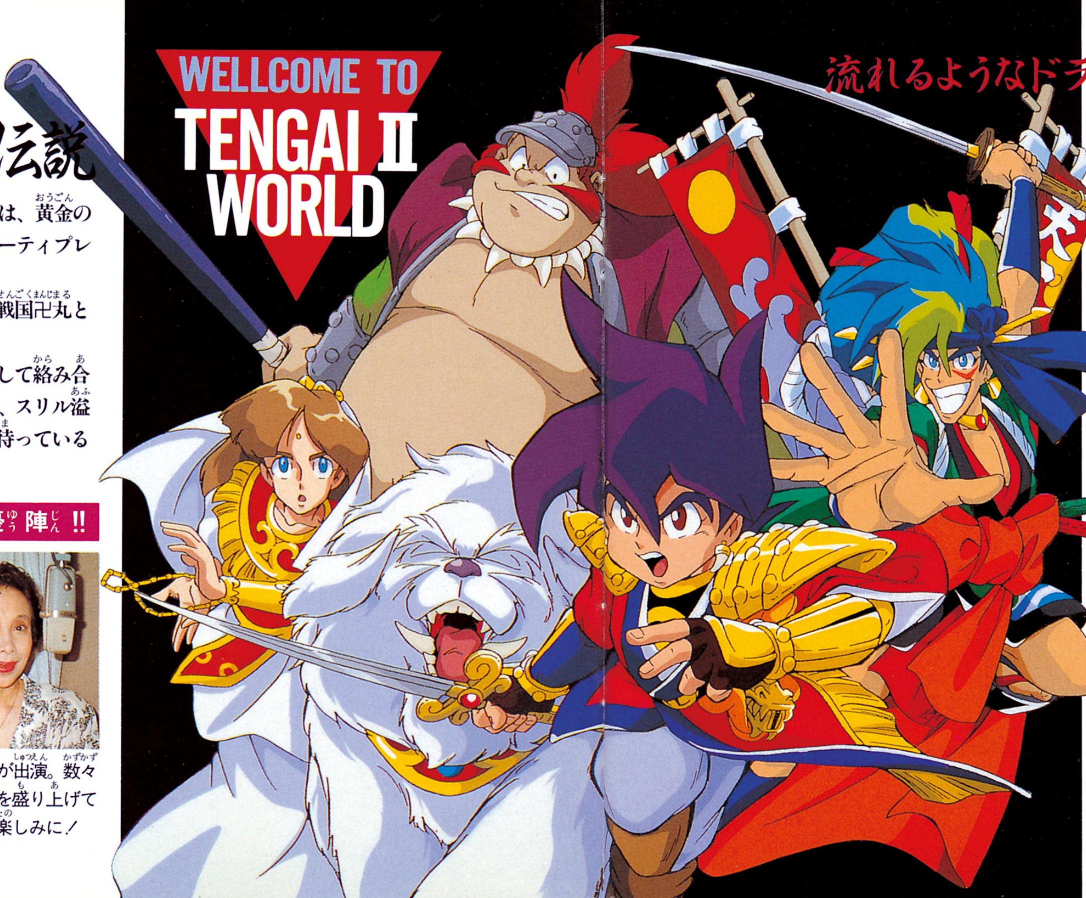
主人公は火の一族の末裔、戦国卍丸とその仲間たち。

邪悪な敵、不思議な罠、そして絡み合う謎と謎。広大な天外魔境で、スリル溢れる冒険が、あなた＝卍丸を待っているはずです。

超豪華な声優陣!!

CD−ROMソフトでは、豊富なナレーションも大きな魅力のひとつ。

「天外II」には、岸田今日子さんを始め、総勢24名の人気声優陣が出演。数々のビジュアルシーンやイベントを盛り上げています。各シーンのセリフもお楽しみに！

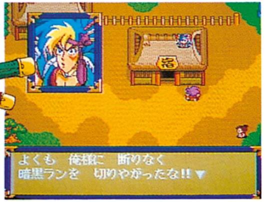


流れるようなドラマ！イベントの嵐!!

物語は卍丸の生まれ育った火多国・白川村からスタート。

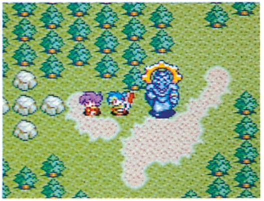
仲間との出会い、敵との戦い、そして大和各地での膨大なイベント（おそらく今までのゲームで最多!!）などを経ながら、あたかもドラマのように卍丸の冒険は進んで行きます。

この壮大な冒険の果てに、あなたを待っているものは……？



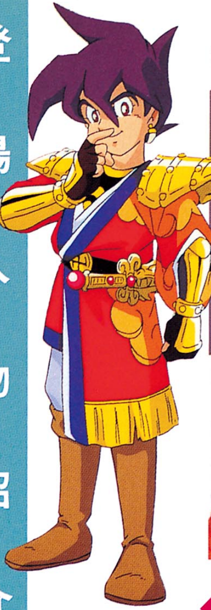
よくも　俺様に　断りなく
暗黒ランを　切りやがったな!! ▼

◀マップ上で様々なイベントが起きるのも「天外II」の特長のひとつ。



◀乗り物の種類も豊富。ゲーム史上最大の乗り物も登場します。

我が名は卍丸！火の勇者!!



主人公は、火多国・白川村に生まれ育った火の一族の末裔、戦国卍丸。

卍丸は村中の子供たちを子分に持つ、イタズラ好きのガキ大将。素顔は母親想いの心やさしい少年でもある。

声／伊倉一寿※

火の勇者ならではの超人的な成長力を持ち、ゲーム中では、奥義として、さまざまな秘剣を身につけていく（覚える秘剣は下の表の通りです）。

現在は、母親と二人暮し。

PROFILE

年　令：15才
出生地：火多
血液型：A型
身　長：162cm
体　重：52kg

◆奥義「剣法」◆

奥義名	効　果	効果範囲
紅丸斬	ダメージを分散し、複数の敵に与える必殺剣	敵１G
黒羽斬	多大なダメージを与える。が、しばらく動けなくなる	敵１体
義経斬	複数の敵を攻撃できるが、命中率が低下する	敵１G
女彦斬	自らの傷を顧みずに多大なダメージを与える	敵１体
静乱斬	敵の懐に入り込み、一騎討ちを行う	敵１体
三郎斬	敵１体を一撃で倒す必殺剣／	敵１体
松虫斬	自らの守りを捨てることで、大ダメージを与える	敵１体
？	？	？

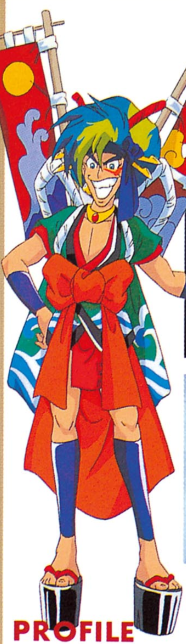
SENGOKU MANJIMARU

※現 伊倉一恵

戦国卍丸

MAIN CAST

派手好き、女好きの伊達男!!



とてつもなく軽薄な火の勇者。それがカブキ団十郎。

一族の宿命に対する意識はかけらもなく、火の勇者の能力を利用し、ただ派手に楽しく生きることだけ考えている。

派手好き！女好き！の二枚目半。術や得意技も「効果より見た目が優先！」という精神に貫かれている。

カブキの夢は〝ジパングNo.1の伊達男〟になること。卍丸の活躍に対しては、メラメラと嫉妬の炎を燃やす。

声／山口勝平

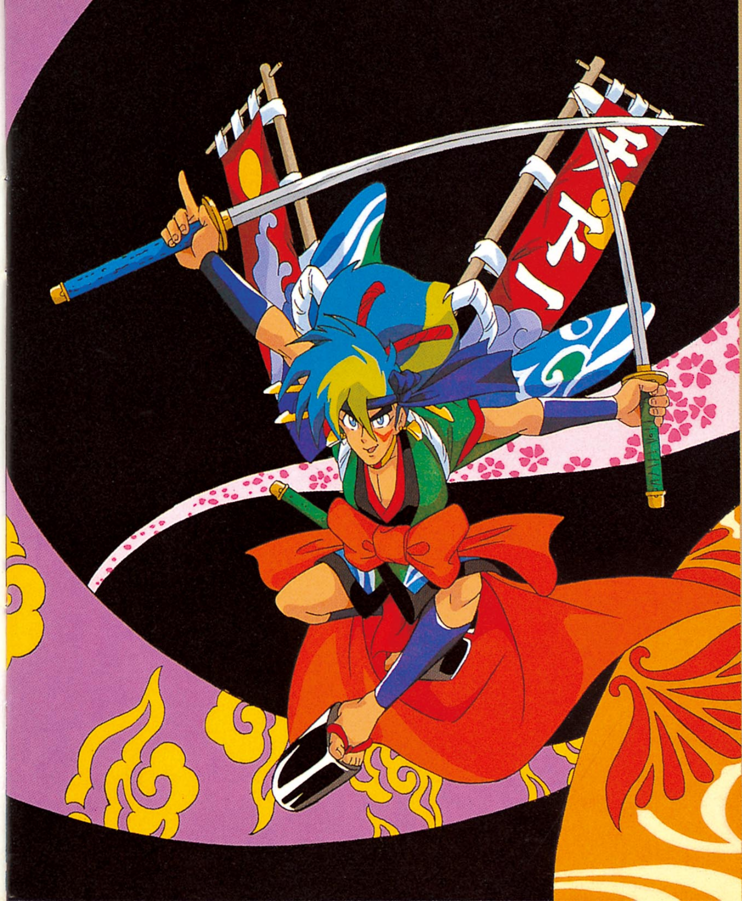
PROFILE

年　令：19才
出生地：不明
血液型：B型
身　長：176cm
体　重：63.5kg

◆奥義［秘芸］◆

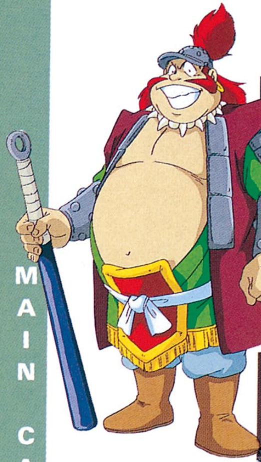
奥義名	効　果	効果範囲
悪　態	敵の攻撃を自分に集中させる	自分
大見得	敵の１グループを驚かして、守備力を低下させる	敵１G
飛げり	必殺の飛げり攻撃を行なう	敵１体
心中物	敵と自分に同時にダメージを与える攻撃	敵１体
にらみ	敵を威嚇して追い払う	敵全員
大寄せ	敵を呼び寄せ、戦闘の機会を増やす	――
黒　子	姿を隠し、影から戦闘に参加する	自分
荒　事	敵に絶大な傷を負わせるが、しばらく動けなくなる	敵１体

KABUKI DANJURO



カブキ団十郎

超怪力！豪快無比の大食漢



千年前の「火の一族」と「根の一族」の戦いの生き残り。年令1024才。

この年令は、寿命が千年延びるという「人魚の涙」を飲んだおかげなのだが、そのために極楽太郎は千年の大半を牢に閉じこめられて過ごしている（不思議な過去である）。

怪力、大食漢の楽天家。火を吹き、岩をも持ち上げ、体術を得意とする。が、並はずれた巨体のため、通常の装備では何かと不自由することが多いようだ。

声／赤星昇一郎

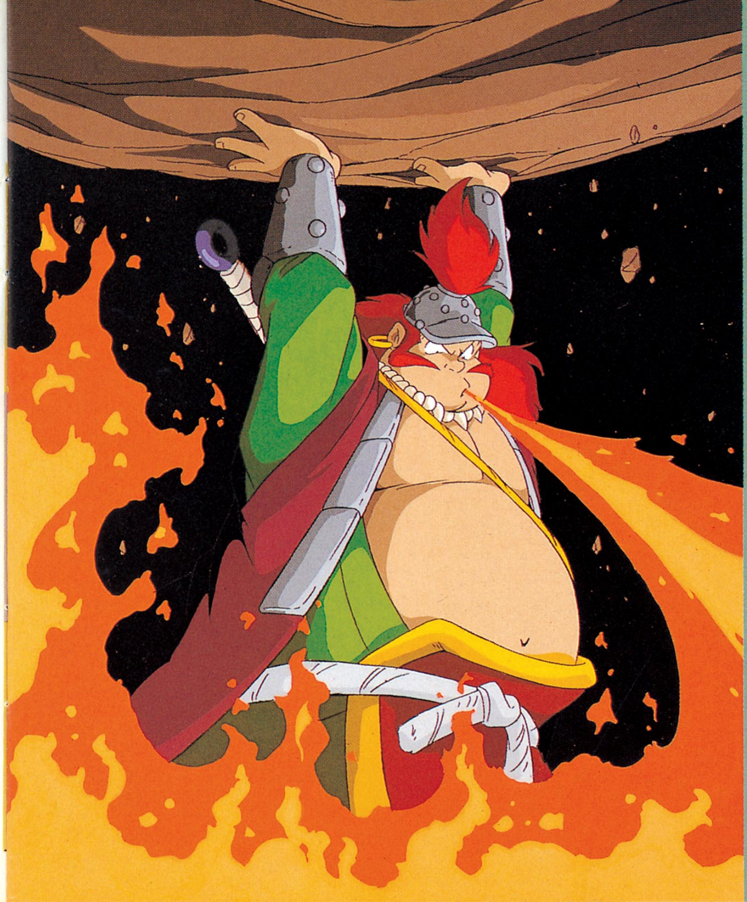
◆奥義［体術］◆

奥義名	効　果	効果範囲
胴締め	敵を締め付け、ターン毎に一定のダメージを与える	敵１体
頭突き	ダメージを与えると同時に、その敵を気絶させる	敵１体
体当り	体当り攻撃。ただし、当たり負けすることもある	敵１G
胃　液	敵に胃液をかけ、ターン毎に一定のダメージを与える	敵１体
突　撃	敵中に入り込んで、攻撃する	敵１体
大振り	大きく武器を振り回し、複数の敵を攻撃する	敵１G
背　水	守りを捨て、攻撃に専念する体術	敵１体
捨　身	自分の傷も顧みず、敵を粉砕する体術	敵１体

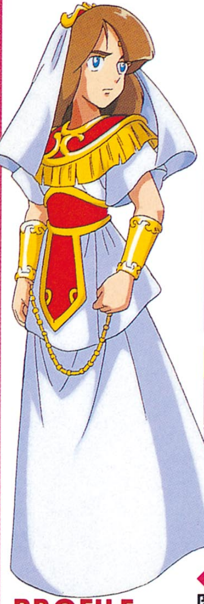
PROFILE

年　令：1024才（うち992年は牢の中）
出生地：越前
血液型：O型
身　長：208cm
体　重：202kg

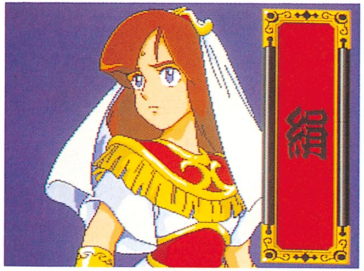
GOKURAKU TARO



極楽太郎



謎を秘めた薄幸の美少女



予知能力を持つ薄幸の美少女。かたわらには、巨犬シロが、まるで絹を守るかのように常に寄り添っている。

絹は火の一族の末裔として自らの宿命を感じ、卍丸たちの仲間に加わるのだが、なぜか戦うことを拒み続ける。その憂いを秘めた表情の奥には、両親の死が深い心の傷となって残っているようなのだが……。

物語全体の重要な鍵を握る美少女。絹が背負っている宿命とは？

声／井上あずみ

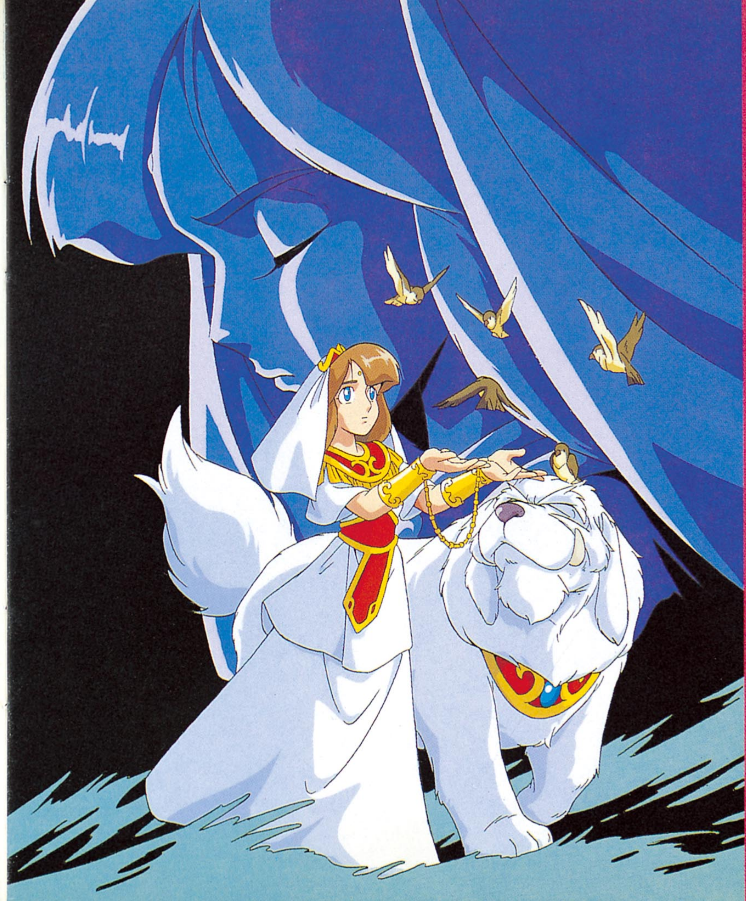
PROFILE

年　令：14才
出生地：近江
血液型：AB型
身　長：153.5cm
体　重：38kg

◆奥義「鬼道」◆

奥義名	効　果	効果範囲
念　動	敵を跳ね飛ばす。移動中には羽衣、引波の役割をする	敵／仲間
鳥寄せ	鳥を呼び寄せて、戦闘に参加させる	——
予　言	周辺の敵の強さを感じとる	——
霊　体	霊体となって、周囲の様子を見ることができる	——
説　得	敵を論し、戦闘を止めさせる	敵１体
血　桜	自分の体力、技力を仲間に分け与える	仲間
幽　鬼	敵にのりうつり、敵を攻撃させる	敵１体
？	？	？

KINU



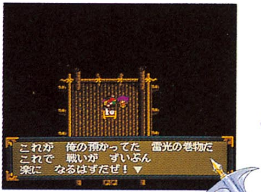
絹

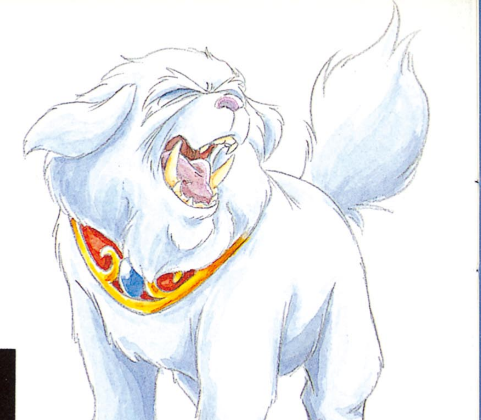
ゲームの中には、卍丸たちを助けてくれるキャラクターが数多く登場します。

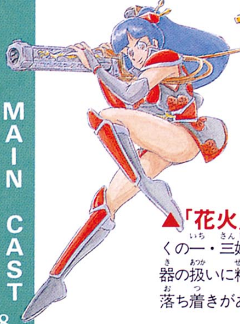
その代表が、絹の愛犬であるシロ。そしてくの一・三姉妹。

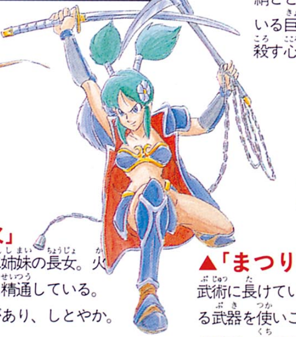
シロは戦闘に参加し、根の一族に攻撃を加えてくれます。三姉妹は、何度も卍丸たちに力を貸してくれるはずです。

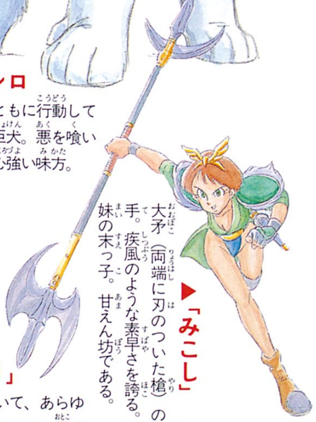
また、大和の各地にいる天狗からは、巻物（術）や価値ある情報が得られます。


これが　俺の預かってた　雷光の巻物だ
これで　戦いが　ずいぶん
楽に　なるはずだぜ！▼


▲シロ
絹とともに行動している巨犬。悪を喰い殺す心強い味方。


▲「花火」
くの一・三姉妹の長女。火器の扱いに精通している。落ち着きがあり、しとやか。

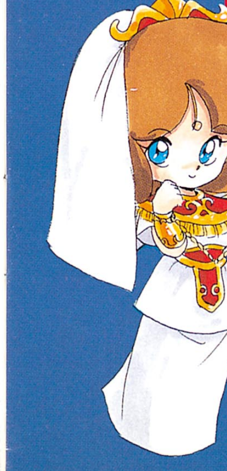

▲「まつり」
武術に長けていて、あらゆる武器を使いこなす。男まさりで、口はかなり悪い。


▶「みこし」
大矛（両端に刃のついた槍）の使い手。疾風のような素早さを誇る。三姉妹の末っ子。甘えん坊である。

HOW TO PLAY

プレイ方法について

FAR EAST OF EDEN
II
天外魔境
卍MARU



ここでは、基本システムや操作方法、そしてコマンドの意味などを紹介しています。

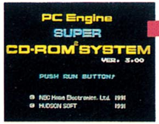
ゲームを始める前に必ず一度、目を通すようにして下さい。

ゲームの始め方

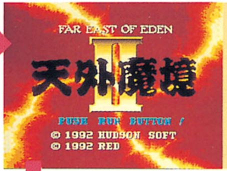
HOW TO START

まず、スーパーCD・ROM²システムにソフトをセットし、電源を入れます。

システムの起動画面が現れたら、ランボタンで「天外魔境II」のタイトル画面を呼び出します。以後、ランボタンを押すたびにと、右のような順序で画面が切り変わっていきます（ゲームのプレイそのものは、ジパング火多国・白川村の卍丸の家からスタートします）。

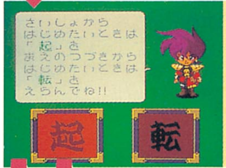


```
PC Engine
SUPER
CD-ROM² SYSTEM
VER. 3.00

PUSH RUN BUTTON!

© NEC Home Electronics, Ltd. 1991
© HUDSON SOFT               1991
```



```
FAR EAST OF EDEN
天外魔境 II
PUSH RUN BUTTON !
© 1992 HUDSON SOFT
© 1992 RED
```

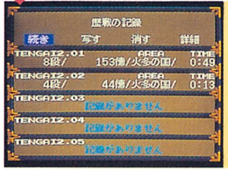
◀タイトル画面。この後に、4人の勇者のデモンストレーションも入っています。



```
さいしょから
はじめたいときは
「起」を
まえのつづきから
はじめたいときは
「転」を
えらんでね!!
```

◀セレクト画面。初めての人は「起」を。続きをプレイする人は「転」を選択します。

◀「起」を選択するとオープニングへ。「転」ではこの部分はカットされます。



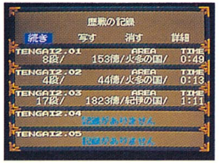
```
歴戦の記録
続き    写す    消す    詳細
TENGAI2.01          AREA      TIME
  8段/    153徳/火多の国/     0:49
TENGAI2.02          AREA      TIME
  4段/     44徳/火多の国/     0:13
TENGAI2.03
         記録がありません
TENGAI2.04
         記録がありません
TENGAI2.05
         記録がありません
```

◀「歴戦の記録」画面。どの記録（セーブデータ）を使用するかを決定します。

▶プレイそのものは、この画面（卍丸の生家）からスタート。

なお、タイトル画面でしばらく待っていると、4人の勇者のデモを見ることもできます。

バックアップできるデータは5個



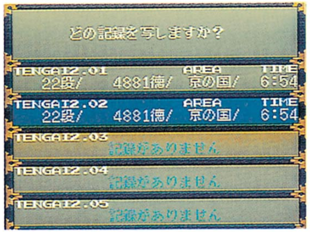
```
歴戦の記録
続き    写す    消す    詳細
TENGAI2.01          AREA      TIME
  8段/    153徳/火多の国/     0:49
TENGAI2.02          AREA      TIME
  4段/     44徳/火多の国/     0:13
TENGAI2.03          AREA      TIME
 17段/   1823徳/紀伊の国/     1:11
TENGAI2.04
         記録がありません
TENGAI2.05
         記録がありません
```

▲「起」（初めて）の場合は「記録がありません」というデータを選択してスタートします。

セーブデータは5個まで作成できます。

バックアップユニットでのこのゲームのデータのファイル名は〝TENGAI2.01〟（最後につく2ケタの数字は01〜05のいずれか）になります。

「歴戦の記録」画面での操作



```
どの記録を写しますか?
TENGAI2.01          AREA      TIME
 22段/   4881徳/  京の国/     6:54
TENGAI2.02          AREA      TIME
 22段/   4881徳/  京の国/     6:54
TENGAI2.03
         記録がありません
TENGAI2.04
         記録がありません
TENGAI2.05
         記録がありません
```

▲この画面での操作に関しての細かい指示は、画面最上部に表示されます。

この画面では「続き」「写す」「消す」「詳細」の4つのコマンドを選択することができます。方向キーで青色のカーソルをコマンドの上に重ね、①ボタンを押せばOKです。

「続き」……ゲームの続きをする（または始める）場合に選択。方向キーの上下で記録を選択し、①ボタンで決定。

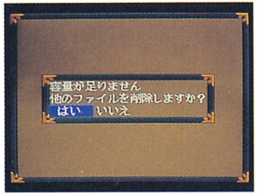
「写す」……セーブデータをコピーする。

「どの記録をどのファイルに写す」という手順で指定します。

「消す」……不必要なデータを消すためのコマンド。消したい記録を方向キーで選び、①ボタンで決定。

「詳細」……セーブデータのより詳しい状況を知るためのコマンド。仲間全員の状態を知ることができます。

バックアップデータの空きがない場合は

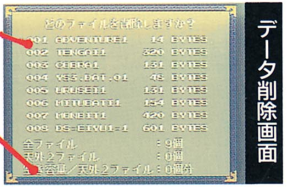


```
容量が足りません
他のファイルを削除しますか?
はい  いいえ
```

スーパーCD・ROM²システムのバックアップRAMがいっぱいで、新たにゲームを開始できない（新しい記録を作れない）場合は、左のような画面が登場します。

ここで「はい」を選択して①ボタンを押すと、下の写真のような「データ削除画面」になり、他のゲームのデータを削除（つまり「天外魔境II」のセーブ用のメモリーを確保）できます。「データ削除画面」では、削除するゲームデータを方向キーで選択し、①ボタンで決定。

新たに「天外魔境II」用のメモリーが確保できたかどうかは、画面の一番下に表示されるファイル数で知ることができます。画面全体のキャンセルは⑪ボタンで行います。



```
どのファイルを削除しますか?
001 ADVENTURE1     14 BYTES
002 TENGAI1       320 BYTES
003 CEBRA1        131 BYTES
004 YSS.DAT.01     48 BYTES
005 URUSEI1       131 BYTES
006 MITUBATI1     154 BYTES
007 MENBIT1       420 BYTES
008 DS-EIYU1-1    601 BYTES
全ファイル          ：9個
天外2ファイル        ：0個
空き容量／天外2ファイル：0個分
```

データ削除画面

このカーソルを移動させ、削除するデータを①ボタンで決定します。

下段の数字に注目!!

この「空き容量」ファイルの個数が1になると、新たに「天外魔境II」を始めることができます。

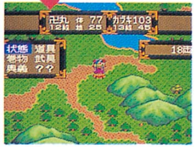
操作方法&画面表示

CONTROL & DISPLAY

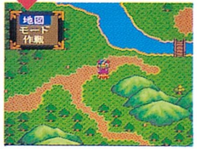
フィールド移動時 方向キーでコマンドを選択、Ⅰで決定

移動は方向キーの上下左右で。コマンドの入力は、方向キーでコマンドを選択し、Ⅰボタンで決定（Ⅱボタンでキャンセル）。「話す」「宝箱を開ける」「調べる」そして「乗り物の乗り降り」は、コマンドではなく、その場でⅠボタンを使えばOKです。

Ⅱボタン
セレクトボタン



▲移動中にⅡボタンを押すとコマンドメニューが登場。



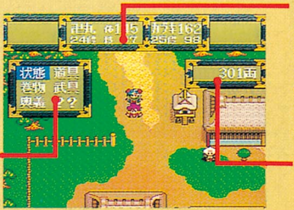
▲セレクトボタンを押すと、ヘルプメニューが現れます。

「話す」「調べる」「宝箱」そして「乗り降り」

「話す」「宝箱を開ける」「調べる」、そして「乗り物に乗る」。これらの行動については、操作性を良くするために、「人や物に接して、Ⅰボタンを押す」という方式をとっています（降りる時は、降りたい場所でⅠボタン）。また、「話す」「宝箱を開ける」の2つは、ヘルプメニューでオートに設定することもできます。

基本画面表示

移動時の画面では、卍丸たちのステータス、持ち金、コマンドが表示されます。



■ステータス
卍丸たちの、その時点での体力、技数、段を知ることができます。また、毒や酸におかされるなど特別な状況に陥ると、各人のウインドーの色が変わり、その症状が表示されます。

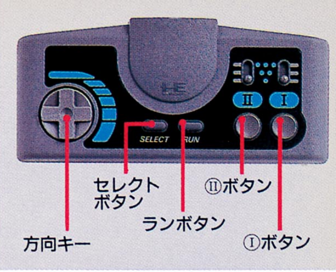
■コマンドメニュー
選択できるコマンドが表示されています。

■持ち金
パーティ全体の現時点での持ち金が表示されます。

戦闘時 コマンド入力で戦う

マップ上で敵に出会うと、戦闘モードに突入します。

戦闘では、各人のターンが来るたびに、方向キーでコマンドを選択、Ⅰボタンで決定します。Ⅱボタンでは、直前に入力したコマンドをキャンセルできます。

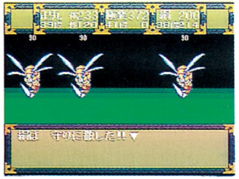


■オートバトルもOK

卍丸以外の仲間には、オートバトル機能が用意されています。

このオートバトル機能では、カブキ、極楽、絹、それぞれについて「オートバトルとマニュアルの選択」から「オートの場合の戦い方の方針」まで設定することができます。くわしい内容は29ページを見て下さい。

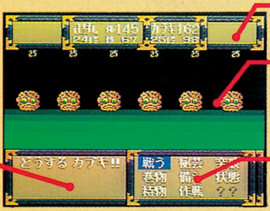
▲マニュアルの場合は、各人の行動をすべて指定していきます。



▲オートバトルでは、自動的に各人の行動が決定されます。

基本画面表示

戦闘時の基本画面。ステータス表示の内容は、移動時のものとまったく同じです。



■ステータス
卍丸たちの状態が表示されます。

■敵
敵のグラフィックス。その上には、それぞれの敵の体力（HP）が数字で表示されます。

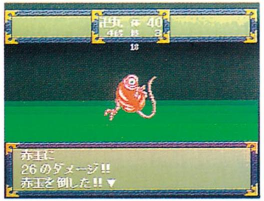
■メッセージ
卍丸たちや敵のとった行動、そしてその結果などがメッセージで表示されます。

■コマンドメニュー
9種類の基本戦闘コマンドが表示されています。キャラクターごとに、コマンドを選択します。

ゲームシステム

GAME SYSTEM

勇者たちの能力 勇者は戦いの中で成長する

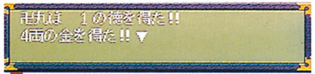


赤玉に
26 のダメージ!!
赤玉を倒した!! ▼

▶戦闘で敵を倒す。これが火の勇者の成長の基本。

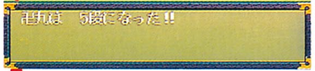
主人公の卍丸を始め、火の勇者たちは「根の一族」との戦いの中で、成長し、さまざまな能力を身につけていきます。基本的な成長の図式は、「戦闘で敵を倒す」→「徳（経験値）を積む」→「段（レベル）が上がる」→「その結果、能力がアップする」というもの。これは、火の勇者たちの"基礎体力の成長"に当たり、敵を倒すと、お金を手に入れることもできます。能力に関する数値としては、下のようなものがあります。

徳	いわゆる経験値。敵を倒し、徳を一定値積むと、卍丸たちの段がアップ。段の上がり方は人によって違います。
段	卍丸たちの強さを示す指標。いわゆるレベル。段が上がると、そのキャラの「体力」「技」「攻撃力」「守備力」「素早さ」がアップ。「体力」「技」は全快。マヒ状態も解消されます。術の成功率にも影響します。
体力	この数値が0になると、戦闘不能状態になります。最も注意しなければならない数値のひとつ。いわゆるHP。
技	巻物（術）を使用するのに必要なパワー（MPと同じ）。巻物を使うと一定値減る。戦闘不能状態になると0になる。
攻撃力	武器による攻撃能力の基準となる数値。腕力のようなもの。攻撃力が上がると「敵に与えるダメージ」が増えます。
守備力	敵の攻撃に体する守備能力の基準となる数値。アップすると「敵から受けるダメージ」が減ります。
素早さ	俊敏性の基準となる数値。この数値が大きくなればなるほど、先に攻撃を仕掛けることができ、敵の攻撃をかわす確率も高くなる。攻守両面に影響のある数値です。



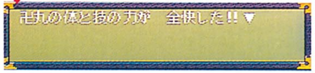
卍丸は　1の徳を得た!!
4両の金を得た!! ▼

▲敵を倒すと、徳とおかねを手に入れることができる。



卍丸は　5段になった!!

▲一定の徳を積んだ時点で段（レベル）がアップ。各種の能力も上がる。



卍丸の体と技の力が　全快した!! ▼

▲段がアップすると、体力や技が全快。毒やマヒなどの悪化状態も回復する。

装備や術でパワーアップ

「徳を積み段を上げる」こと以外でも、卍丸たちの能力はさまざまな形でアップしていきます。

その代表的な方法は、「装備を固める」「術（巻物）を覚える」「奥義を極める」の3つ。

また、さまざまな道具を利用することでも、戦いの旅はかなりラクになるはずです。

装備は、より良いものに買い替えることが大切！

術 巻物を手に入れると、使えるようになる。ただし、人によっては使えないものもあるので要注意。

道具 回復、攻撃、移動など、さまざまな用途の道具があります。入手方法は発見したり、店で買うなど。

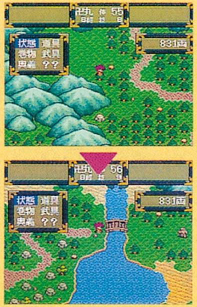
奥義 得意技のようなもの。人によって極める技は違っている。また、極める方法も人によって違います。

装備 武器や防具、履物を装備することで、卍丸たちの攻撃力、守備力、素早さがアップします。

「体力」「技」は歩くと復活する

このゲームの特徴のひとつに「体力」と「技」の回復があります。

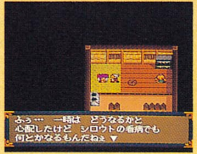
卍丸たちは一定距離を歩くと、「体力」と「技」が1ずつ回復。うまく利用すれば、術や道具の節約も可能です。



「体力」が0になってしまうと…

仲間の「体力」が0になると、彼らは戦闘不能状態となり、それにともなって「技」も0になってしまいます。

また卍丸の「体力」が0になった場合のみ、パーティ全体は特定の復活ポイント（宿や庄屋など）に自動的に戻されてしまいます（持ち金はそのままです）。



ふぅ… 一時は どうなるかと
心配したけど シロウトの看病でも
何とかなるもんだねぇ ▼

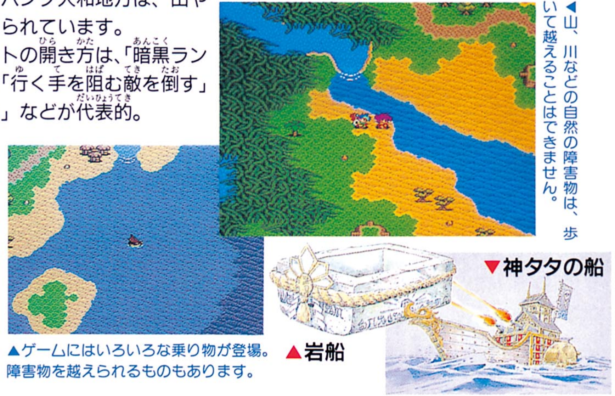
▲卍丸の体力が0になると復活ポイントまで戻される。

フィールド　ジパング大和には、さまざまな障害物が存在

冒険の舞台となるジパング大和地方は、山や川、障害物などで区切られています。

未知の土地へのルートの開き方は、「暗黒ランを斬り、根を取り除く」「行く手を阻む敵を倒す」「乗り物を手に入れる」などが代表的。

行った先々で、人々の話をよく聞き、新たなフィールドへと進んで下さい。大和地方の国は全部で17カ国。そのつながりは、別紙の“ヤマトマップ”で紹介しています。


◀山、川などの自然の障害物は、歩いて越えることはできません。

▲ゲームにはいろいろな乗り物が登場。障害物を越えられるものもあります。

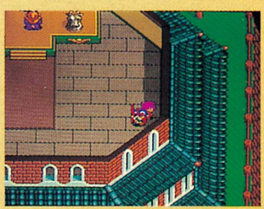
▼神タタの船

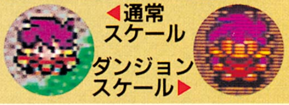
▲岩船

ダンジョンに入ると、キャラのスケールが変化

「天外魔境Ⅱ」のフィールド画面には、「地上スケール」と「ダンジョンスケール」の2つのタイプがあります。

通常は「地上スケール」。洞窟や城の内部に入ると、画面は「ダンジョンスケール」に切り替わり、卍丸たちの姿は約2倍の大きさに表示されます（地上画面に比べて、キャラの特徴がはっきりわかるはずです）。また、城や建物の内部は、1フロアーごとの階層構造になっています。


◀城の最上階に上がると、外観を見ることもできる。


◀通常スケール

ダンジョンスケール▶

暗黒ランを斬るには、聖剣が必要!!

封印を解かれ、再び地上に出現した暗黒ラン。この暗黒ランは、大和各地に咲き、その巨大な根は、マップ上の障害物としても卍丸たちの行く手を阻みます。

暗黒ランを斬り倒し、その根を取り除くには、かつて暗黒ランの封印として使われていた聖剣が必要。

伝説の聖剣は、根の一族の手によって、どこかに隠されているらしい……。

7本の伝説の聖剣を取り戻すことも、大きな目的のひとつ。覚えておいて下さい。

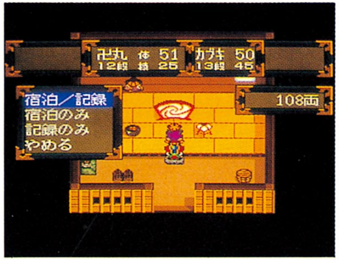
セーブ　宿または庄屋で戦いの記録をとる

「歴戦の記録」（セーブデータ）は、基本的に宿または庄屋で記録します。

右の画面写真のように、「宿泊／記録」または「記録のみ」を選び、そこまでの戦いの記録をセーブして下さい。ゲーム再開時に、その場面・その状態からプレイすることができます。

原則的には、セーブはなるべく細目に取った方がいいでしょう。

また、ゲームの終了は、リセット（セレクトボタンとランボタンを同時に押す）→ハードの電源を切る、という手順で行って下さい。



▲宿や庄屋での選択コマンド。「記録」のみは無料。「やめる」はゲーム終了ではなくキャンセルの意味。

ヘルプメニュー　便利な機能が3種類!

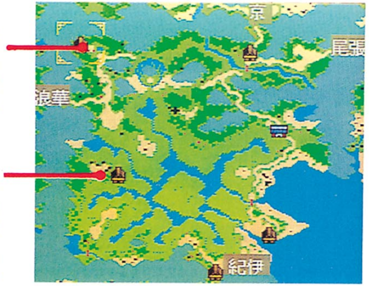
地図　国内のマップを確認

「地図」を呼び出すと、現在旅している国の地形と、卍丸たちの位置を知ることができます。

また、国内にすでに行ったことのある村や城がある場合には、それらの位置も合わせてマップ上に表示されます。

この先、どの方向へ進んでいくかを決定する時に参考にすると便利です。

マップに表示される卍丸たちの現在位置は1画面分の広さになっています。



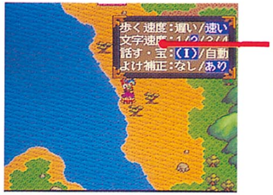
卍丸たちの位置

立ち寄った町や村

▲地図には、山や川の地形以外に、隣国とのつながりや、峠などの位置も合わせて記されています。

モード　4種類のモードを設定

モードでは、4種類のモードを好みに合わせて設定することができます。それぞれの設定内容は右で紹介している通りです。



歩く速度：遅い／速い
文字速度：1／2／3／4
話す・宝：（Ⅰ）／自動
よけ補正：なし／あり

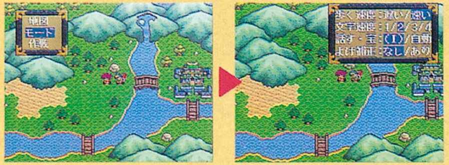
◀方向キーでカーソルを動かし、好みの設定に合わせます。①または⑪ボタンを押すと、ウインドーが閉じます。

歩く速度	歩くスピードを設定するモードです。「遅い／速い」の2種類のうち、どちらかを選択することができます。
文字速度	メッセージの表示スピードを4段階に設定できます。遅い方が好みなら1を。数字が大きくなるほど、表示速度は速くなります。
話す・宝	「話す」「宝箱を開ける」という2つの行動の操作方法を設定。（Ⅰ）は①ボタンを使う設定。自動を選ぶと、人や宝箱に接するだけでOK。
よけ補正	小さな障害物に対する歩き方の設定。「補正あり」を選ぶと、移動中に自動的によけて歩きます。また、移動中はRUNボタンでも切替えできます。

ヘルプメニューの開き方

移動中にセレクトボタンを押すと、ヘルプメニューを呼び出すことができます。

ただし、洞窟や城の内部や町・村の中では、「地図」コマンドは使うことができません。



地図
モード
作戦

歩く速度：遅い／速い
文字速度：1／2／3／4
話す・宝：（Ⅰ）／自動
よけ補正：なし／あり

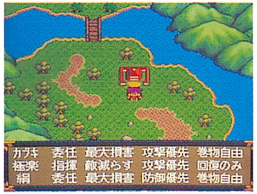
▲方向キーと①ボタンでメニューを選択。

作戦　仲間の戦い方を指示する

「作戦」は、その名の通り、オートバトルの方針を設定するコマンドです。

作戦は、仲間一人一人に設定することができ、設定項目は4種類。それぞれについて2通りの選択肢があります。

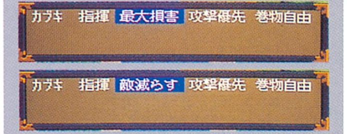
項目と選択肢の内容は、下で紹介している通りです。



カブキ	委任	最大損害	攻撃優先	巻物自由
極楽	指揮	敵減らす	攻撃優先	回復のみ
絹	委任	最大損害	防御優先	巻物自由

①ボタンで方針変更!!

まず、変更したい項目にカーソルを合わせます。そこで①ボタンを押すと選択肢が切り替わります。



カブキ　指揮　最大損害　攻撃優先　巻物自由

カブキ　指揮　敵減らす　攻撃優先　巻物自由

▲「最大損害／敵減らす」の項目の切り替え例。①ボタンを押すたびに選択肢は切り替わる。

作戦の内容	指揮　委任	最大損害／敵減らす	防御優先／攻撃優先	回復のみ／巻物自由
	マニュアルとオートの切り替え。「指揮」がマニュアル、「委任」がオート。「委任」を選ぶと、右の3項目の指定に従って戦います。	攻撃の指針。「最大損害」は敵に与えるダメージの総計を多くする戦法。「敵減らす」は、敵の頭数を減らすことを優先して戦います。	戦闘における攻守のバランスの設定。安全策で行くなら「防御優先」を、積極的に戦うのなら「攻撃優先」を選択して下さい。	巻物（術）の使用に関する指針。「回復のみ」は、回復の巻物だけを使用。「巻物自由」を選ぶと、さまざまな巻物を使って戦います。

コマンド紹介(移動時)

NORMAL COMMAND

状態　卍丸たちの強さや状態を確認

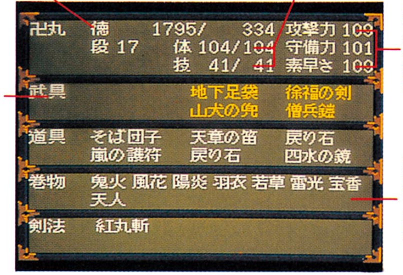
```
状態
個別
一覧
```

卍丸たちのこまかい能力（攻撃力や素早さなど）から装備、道具といったアイテム関係まで、さまざまな状態を一目で確認するためのコマンドです。

徳と各種の能力に関する数値は特に重要ですから、常に注意しておく必要があります。

１人ずつ見る方法（個別）と、項目別に仲間全員を見る方法(一覧)の２通があります。

個別(卍丸)の例


```
卍丸　徳　　1795/　　334 攻撃力 109
　　　段 17　体 104/104 守備力 101
　　　　　　　技　41/　41 素早さ 109
武具　　　　　地下足袋　　徐福の剣
　　　　　　　山犬の兜　　僧兵鎧
道具　そば団子　天章の笛　　戻り石
　　　嵐の護符　戻り石　　　四水の鏡
巻物　鬼火 風花 陽炎 羽衣 若草 雷光 宝香
　　　天人
剣法　紅丸斬
```

左は現在の徳。右の数値は次の段になるために必要な徳の数。

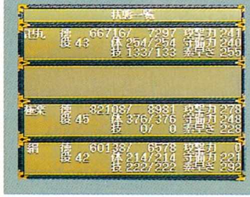
現在の体力と技。右は最高状態での数値。

装備の効果を加えたものを表示

持っている武器・防具。装備している物は黄色で表示される。

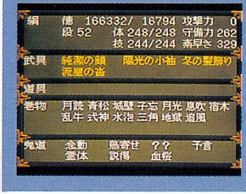
使用できない巻物は緑色で表示。

［一覧の場合］


```
状態一覧
卍丸　徳　667167/　7297 攻撃力 241
　　　段 43　体 254/254 守備力 240
　　　　　　　技 133/133 素早さ 255

極楽　徳　821087/　8981 攻撃力 278
　　　段 45　体 376/376 守備力 248
　　　　　　　技　　0/　0 素早さ 228
絹　　徳　601387/　6578 攻撃力　 0
　　　段 42　体 214/214 守備力 221
　　　　　　　技 222/222 素早さ 292
```

「一覧」は、４人の一括表示。①ボタンを押すたびに「状態→武具→道具→巻物→奥義→装備」の順に表示が替わります。⑪でキャンセルです。

［個別の場合］


```
絹　　徳　166332/ 16794 攻撃力　 0
　　　段 52　　体 248/248 守備力 262
　　　　　　　　技 244/244 素早さ 329
武具　純潔の領　　陽光の小袖　冬の髪飾り
　　　流星の沓
道具
巻物　月読 青松 城壁 子忘 月光 息吹 宿木
　　　乱牛 式神 水泡 三角 地獄 追風
鬼道　念動　　鳥寄せ　？？　　予言
　　　霊体　　説得　　血桜
```

「個別」では、①ボタンを押すたびに「卍丸→カブキ→極楽→絹」の順で表示。さらに①ボタンで装備一覧が出ます。⑪でキャンセルです。

ここでは、移動時の基本コマンド６種類の使用法を紹介しています。また、メニュー表示のない「話す」と「宝箱を開ける」という行動は、①ボタンまたはオート。「調べる」は常に①ボタンで行います。

巻物　だれが持つかが重要ポイント

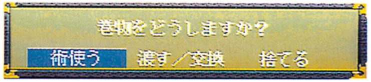
術(巻物)に関するコマンド。「使う」「渡す/交換」「捨てる」の３つのサブコマンドがあります。

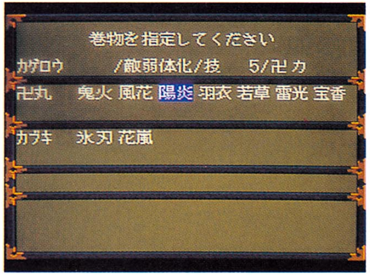
操作はどの場面も、画面のメッセージに従って、方向キーでメニューを選択、①ボタンで決定（Ⅱボタンでキャンセル）という方法になります。

巻物選択時には、巻物にカーソルを重ねると、その効果などを画面上部に表示する、という機能がついているので、参考にして下さい。

この表示内容は、左から、巻物の読み方、効果、消費技数、使用可能キャラの順。巻物に関する情報は、別紙の巻物一覧で確認することもできます。

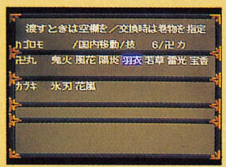
また、画面に表示されている巻物が緑色の場合、その時点では使えないことを示しています。


```
巻物をどうしますか?
術使う　渡す／交換　捨てる
```

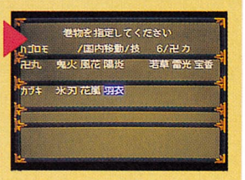

```
巻物を指定してください
カゲロウ　　　/敵弱体化/技　5/卍 カ
卍丸　鬼火 風花 陽炎 羽衣 若草 雷光 宝香
カブキ　氷刃 花嵐
```

渡す／交換の方法

「渡す」場合は、渡したい巻物と渡したい相手の空欄を選択。「交換」の場合は、交換したい２つの巻物を指定します。巻物の効果と使用可能キャラをよく考えて、だれが持つかを決定して下さい。


```
渡すときは空欄を／交換時は巻物を指定
ハゴロモ　　/国内移動/技　6/卍 カ
卍丸　鬼火 風花 陽炎 羽衣 若草 雷光 宝香
カブキ　氷刃 花嵐
```

▲まず、人に渡したい巻物を方向キーと①ボタンで決定。

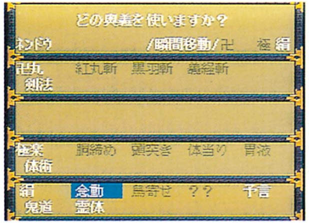

```
巻物を指定してください
ハゴロモ　　/国内移動/技　6/卍 カ
卍丸　鬼火 風花 陽炎　　若草 雷光 宝香
カブキ　氷刃 花嵐 羽衣
```

▲渡したい人、または交換したい巻物を同様に選んで①ボタン。

奥義 火の勇者たちの得意技

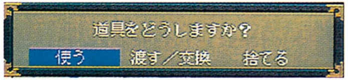
勇者たちは、ある条件をクリアすると、奥義をひとつずつ習得します（条件はキャラクターごとに違っていて、各キャラが習得する奥義は最大8個）。その奥義を使う時のコマンドがこれです。

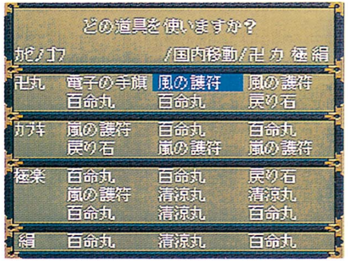
奥義は巻物と違い、使用しても「技」を消費しません。奥義の効果はさまざま。移動中にも使用できるものもあるので、状況に応じて、上手に利用して下さい。


どの奥義を使いますか？
ネンドウ /瞬間移動/卍 極 絹
卍丸 剣法 紅丸斬 黒羽斬 義経斬
極楽 体術 胴締め 頭突き 体当り 胃液
絹 鬼道 念動 霊体 鳥寄せ ？？ 予言

▲卍丸は剣法、カブキは秘芸、というように、キャラクターごとに奥義の種類が違います。

道具 数多くの道具を使いこなす


道具をどうしますか？
使う 渡す／交換 捨てる

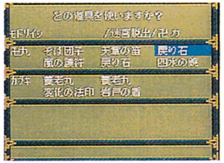

どの道具を使いますか？
カゼノゴフ /国内移動/卍 カ 極 絹
卍丸 電子の手旗 風の護符 風の護符
百命丸 百命丸 戻り石
カブキ 嵐の護符 百命丸 百命丸
戻り石 嵐の護符 嵐の護符
極楽 百命丸 百命丸 戻り石
嵐の護符 清涼丸 清涼丸
百命丸 清涼丸 百命丸
絹 百命丸 清涼丸 百命丸

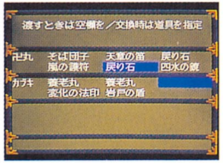
▲持てる道具の数は、キャラクターによって違っています。卍丸、カブキは6個。巨漢の極楽は9個。絹は3個です。

道具を使う時のコマンド。「使う」「渡す／交換」「捨てる」の3種類のサブコマンドがあります。

画面表示の内容と操作方法は「巻物」コマンドとほぼ同じで、道具を指定すると、画面上部に効果などが表示されます。（左から、読み方、効果、使用可能キャラクターの順です）。

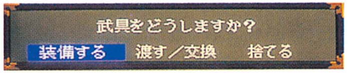
回復系統だけでなく、鍵のように移動に関係するものも数多くあります。

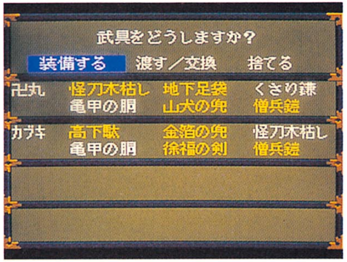

どの道具を使いますか？
モドリイシ /迷宮脱出/卍 カ
卍丸 そば団子 天童の笛 戻り石
嵐の護符 戻り石 四水の鏡
カブキ 養老丸 養老丸
変化の法印 岩戸の盾


渡すときは空欄を／交換時は道具を指定
卍丸 そば団子 天童の笛 戻り石
嵐の護符 戻り石 四水の鏡
カブキ 養老丸 養老丸
変化の法印 岩戸の盾

▲「渡す／交換」の方法も、巻物とまったく同じ。画面の表示に従って操作して下さい。

武具 武具で装備を固める

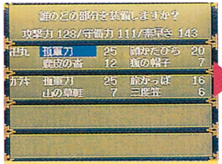

武具をどうしますか？
装備する 渡す／交換 捨てる


武具をどうしますか？
装備する 渡す／交換 捨てる
卍丸 怪刀木枯し 地下足袋 くさり鎌
亀甲の胴 山犬の兜 僧兵鎧
カブキ 高下駄 金箔の兜 怪刀木枯し
亀甲の胴 徐福の剣 僧兵鎧

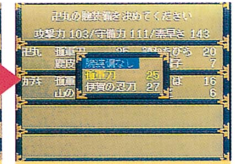
▲装備している武具は黄色、そのキャラが装備できない武具は緑色で表示されています。また、武具を指定すると、その効果などが上部に表示されます。

「装備する」「渡す／交換」「捨てる」。3種類の行動を取ることができます。「装備する」を選択した場合は、「だれの」→「どの部分の装備を」、という順序で決定。その際、画面の上部に、勇者の攻撃力、守備力、素早さが表示されるので参考にして下さい（用途不明の物もあるので、いろいろ試すといいでしょう）。

装備の部位は、腕、胴、頭、足の4か所です。

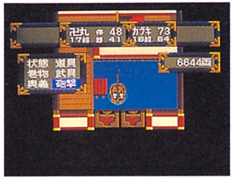

誰のどの部分を装備しますか？
攻撃力 128/守備力 111/素早さ 143
卍丸 頑童刀 25 鎖かたびら 20
鹿皮の沓 12 狐の帽子 7
カブキ 頑童刀 25 旅がっぱ 16
山の草鞋 7 三度笠 6

▲「装備する」場合、まず、装備する箇所を指定します。


卍丸の腕装備を決めてください
攻撃力 103/守備力 111/素早さ 143
腕装備なし
頑童刀 25
伊賀の忍刀 27

▲その後、装備したい武具を指定します。

？？ 特殊状況で出現するコマンド


卍丸 侍 48
17段 技 41
カブキ 73
18段 64
状態 道具
巻物 武具
奥義 砲撃
6644両

▲神タタの船に乗ると「砲撃」というコマンドが現れます。

通常は「？？」という表示がされていて、その場合は、コマンドを選択しても、特に何も起こりません。

ある特別な状況になった場合のみ、この「？？」表示があるコマンドメニューに変化します。

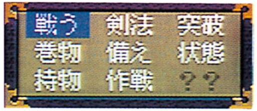
はたして、どんなコマンドが登場するのか……？

コマンド紹介(戦闘時)

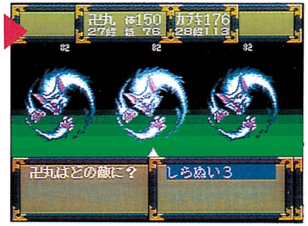
BATTLE COMMAND

戦闘のコマンドは９種類。各キャラクターのターンで、それぞれ戦況に応じたコマンドを決定して下さい。オートバドルを指定したキャラクターについては、コマンドは自動的に決定されます。

戦う　武器による攻撃。戦闘の基本！


戦う
剣法
突破
巻物
備え
状態
持物
作戦
？？

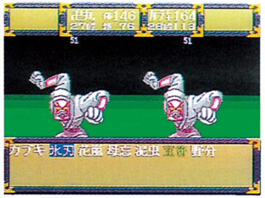
武器による攻撃。最も基本的な戦い方です。攻撃対象となる敵は、１度につき１体。敵が２体以上出現した場合には、方向キーの左右（または上下）で、どの敵を攻撃するかを決定します。また、絹は、なぜか戦うことを拒否するはずです……。


卍丸
カブキ
しらぬい３

卍丸はどの敵に？

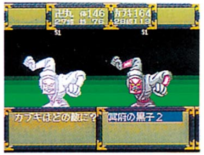
◀方向キーの左右でも、上下でも敵を指定できます。指定された敵は点滅します。

巻物　攻撃！ 防御！ 効果はさまざま


卍丸
カブキ
カブキ
氷刃
花嵐
母恋
泥虫
宝斉
野分

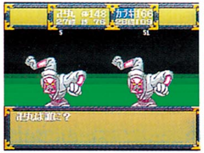
術(巻物)を使っての攻防。「巻物」コマンドを選択すると、自動的にそのキャラクターが持っている巻物が表示されるので、そこで、どの巻物を使用するかを決定（使用できない巻物は緑色で表示されています）。その後、敵に術をかける場合は敵を。仲間にかける場合は、どの仲間にかけるのかを指定します。戦況を判断して、さまざまな術を使い分けてください。

なお、戦闘時には、巻物の受け渡しや交換はできません。


卍丸
カブキ
冥府の黒子２

カブキはどの敵に？

▶方向キーで敵を指定。グループで指定する場合もあります。



卍丸は誰に？

◀仲間の指定。方向キーの左右で画面上のウインドーを指定します。

持物　アイテムで回復！ 特殊攻撃！

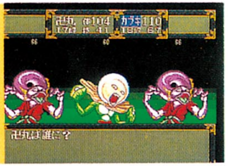
戦いに、武具や道具を使用する時のコマンド。

まず「武具」か「道具」かを指定し、その後で具体的に使用するアイテムを決定。対象の指定（どの敵やどの仲間に使用するか）は、「巻物」の場合と同じです。

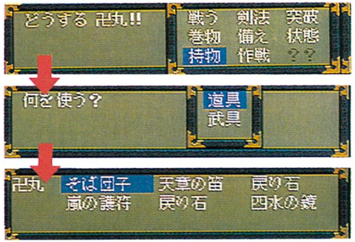
武具や道具の中には、敵に特別な効果を与えられるものがあるので、戦いに役立てて下さい。

また、武具と道具は戦闘中は交換できません。

▶仲間への指定は上部のウインドーで。



卍丸は誰に？


戦う
剣法
突破
巻物
備え
状態
持物
作戦
？？
道具
武具
卍丸
そば団子
天童の笛
戻り石
嵐の護符
戻り石
四水の鏡

どうする 卍丸!!

何を使う？

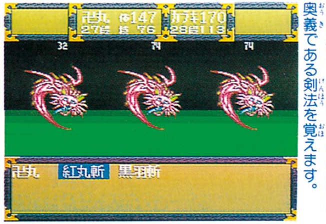
▲コマンド入力の例。基本的には、どのアイテムをだれに(またはどの敵に)使うという順で指定していきます。

奥義　それぞれの得意技で敵を攻撃

卍丸たちが習得した奥義（得意技）を使用する時のコマンドです。

奥義は巻物と違い、技を消費しないので、使い方しだいで非常に便利なコマンドとなります。攻撃系統のものや敵を弱体化させるものなど、効果はさまざま。戦況に応じてうまく使い分けて下さい。

また、奥義によっては、危険をともなうものもあるので十分に注意して下さい。


卍丸
カブキ
卍丸
紅丸斬
黒羽斬

◀卍丸は、聖剣を手に入れると、奥義である剣法を覚えます。

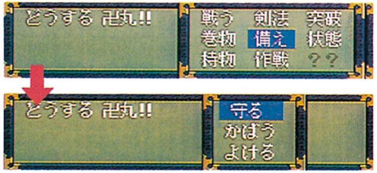
備え　敵の攻撃に対して備えをとる

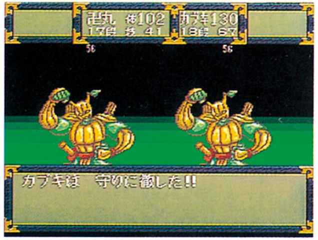
「備え」には、3種類のサブコマンドがあり、それぞれの意味は、下で紹介している通りです。

守　る：守りを固めることにより、敵の攻撃から受けるダメージを通常より少なくすることができます。
かばう：自分以外の仲間をかばうコマンド。その仲間のダメージを自分が身代わりとなって受けます。
よける：敵からの攻撃を受けにくくする。成功すると、ダメージは0。失敗しても、受けるダメージは通常と同じです。

「かばう」を選択した場合のみ、どの仲間をかばうかを、方向キーと①ボタンで指定します。

これらのコマンドは、どちらかというと、卍丸たちの体力が少なくなった時に効力を発揮します。


どうする 卍丸!!
戦う　剣法　突破
巻物　備え　状態
持物　作戦　??
どうする 卍丸!!
守る
かばう
よける


卍丸 体102
17段 技 41
カブキ130
18段 67
56
56
カブキは　守りに徹した!!

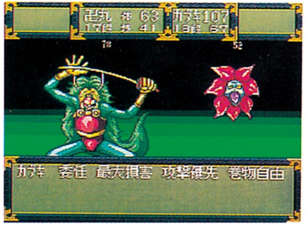
◀敵の攻撃力と、自分たちの体力・守備力を考えてコマンド選択。

作戦　戦い方の指針を変更する

これは、卍丸のターンでのみ使用できるコマンド。各キャラクターについて、戦闘方法の［マニュアル／オート］を切り替えることができます。

内容と操作方法については、ヘルプメニューの「作戦」と同じです（29ページを参照して下さい）。

また、戦闘中の「作戦」コマンドは、ターンを消費しません。「作戦」を設定した後で、卍丸の選択するコマンドを改めて入力できます。


卍丸 体 63
17段 技 41
カブキ107
18段 67
78
52
カブキ　委任　最大損害　攻撃優先　巻物自由

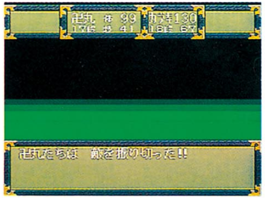
◀「委任」（オート）を利用する場合は、敵の強さを考えて戦い方を設定することが大切。

突破　敵を突破し、進む

戦わずに敵を突破する。いわゆる「逃げる」と同じ内容のコマンドです。

このコマンドは、ひとりずつ選択することができ、成功した場合は、コマンドを選択した勇者だけでなく、仲間全員が敵の包囲網を突破します。

突破できるか、回り込まれてしまうかは、主に、卍丸たちと敵の素早さに関係しています。


卍丸 体 99
17段 技 41
カブキ130
18段 67
卍丸たちは　敵を振り切った!!

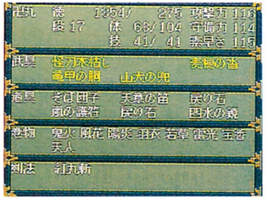
◀体力や技を温存しながら進みたい時に使うと便利なコマンドです。

状態　仲間の状態を正しく把握

仲間の状態を確認するコマンド。内容と表示は、移動時の「状態」コマンドと同じです。

強敵との戦闘で、戦い方の方針を決定する時などに参考にすると便利です。

また、このコマンドは「作戦」と同様、ターンを消費しません。その後、改めて、そのキャラクターのコマンドを入力できます。

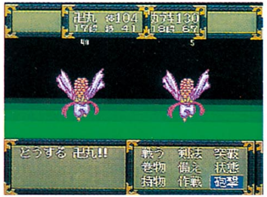

卍丸　徳 1854/ 275　攻撃力 116
段 17　体 63/104　守備力 114
技 41/ 41　素早さ 115
武具　怪刀木枯し　[illegible]の笠
竜甲の胴　山犬の兜
道具　そば団子　天草の笛　戻り石
風の護符　戻り石　四水の鏡
巻物　鬼火 風花 陽炎 羽衣 若草 雷光 宝香
天人
剣法　紅丸斬

◀「一覧」で状態を確認している画面例。持ち物などもよく確認して下さい。

??　ある条件で特殊コマンドが登場

メニューに「??」が表示されている時は、このコマンドを入力することはできません（選択しても何も起こりません）。

特別な条件を満たしている時のみ、コマンドメニューの「??」の欄に、特殊なコマンドが登場し、そこで初めて選択可能になります。どのようなものが用意されているか、楽しみにしていて下さい。


卍丸 体104
17段 技 41
カブキ130
18段 67
49
5
どうする 卍丸!!
戦う　剣法　突破
巻物　備え　状態
持物　作戦　砲撃

◀「砲撃」コマンドが登場。はたして、どんなことが起こるのか……。

道具・店 ITEM AND SHOP

アイテムでパワーアップ！ 宿で回復!!

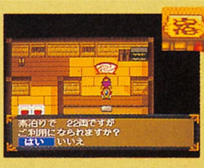
ここでは、道具類と店の代表的なものを紹介しておきます。

道具類は、基本的に装備を固めるためのもの（武具）と、それ以外のもの（道具）に分かれ、その中でも、装備は、装備する部位によって4つのタイプに分かれています。

店については、それぞれで、扱っているアイテムは違います。

宿屋

体力と技の回復場所であり、データセーブポイントでもあります。「宿泊」で回復。「記録」でセーブです。

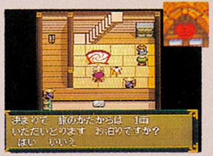

素泊りで　22両ですが
ご利用になられますか？
はい　いいえ

▲ここでは泊まり客から情報を得ることもできます。

庄屋

宿屋のない小さな村では、庄屋が宿屋代わりになります。

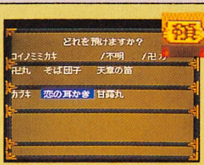
コマンドや操作方法は、宿屋と同じです。


決まりで　旅のかたからは　1両
いただいとります　お泊りですか？
はい　いいえ

▲軒先のちょうちんが庄屋の目印。他に客がいることも…。

預かり所

武具、道具、巻物、お金を預けることができます。預けたものは、大和各地にある預かり所で引きだすことができます。

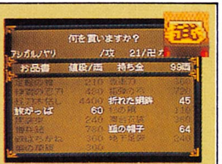

どれを預けますか？
コイノミミカキ　/不明　/卍
卍丸　そば団子　天童の笛
カブキ　恋の耳かき　甘露丸

▲これは預ける時の画面。預けるものを方向キーで選択。

武具屋

武具（装備）を専門に扱っている店。武具の売買をすることができます。

基本的に、売値は買値の半分です。

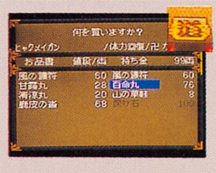

何を買いますか？
アシガルノヤリ　/攻　21/卍
お品書　値段/両　持ち金　99両
[illegible] 4400　折れた[illegible]　45
旅がっぱ　60
[illegible]　64

▲名前と値段。画面上部には性能が表示されます。

道具屋

道具を専門に扱っている店。道具の売り買いをすることができます。

基本的に、売値は買値の半分です。

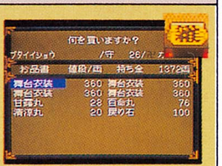

何を買いますか？
ヒャクメイガン　/体力回復/卍
お品書　値段/両　持ち金　99両
風の護符　60　風の護符　60
甘露丸　28　百命丸　76
清涼丸　20　山の草鞋　8
鹿皮の沓　68　戻り石　100

▲名前と値段が2列表示されます。画面上部は性能表示。

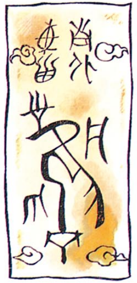
雑貨屋

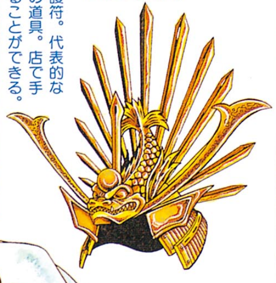
その名の通り、さまざまなアイテムを売買しています。

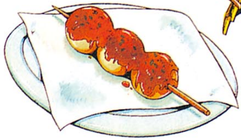
ここでも売値は、基本的に買値の半分です。

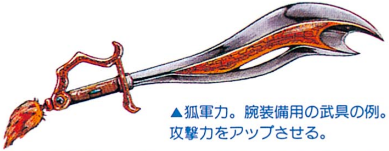

何を買いますか？
ブタイイショウ　/守　26/
お品書　値段/両　持ち金　1372両
舞台衣装　360　舞台衣装　360
舞台衣装　360　舞台衣装　360
甘露丸　28　百命丸　76
清涼丸　20　戻り石　100

▲名前と値段、そして効用などが表示されます。


◀嵐の護符。代表的な移動用の道具。店で手に入れることができる。


▼金箔の兜。頭装備用の武具の例。守備力をアップさせる武具。


◀美素団子。ゲーム序盤での、代表的な体力回復用の道具。

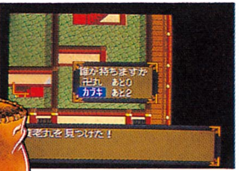

▲狐軍力。腕装備用の武具の例。攻撃力をアップさせる。

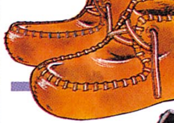
誰が持つかをよく考えて！

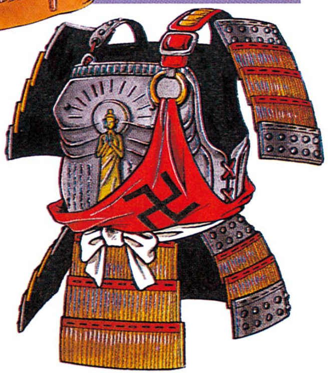
仲間が2人以上いる場合は、手に入れた道具や武具を「だれが持つのか」決定しなくてはなりません。

武具はだれが装備可能なのかをよく考えて、持ち主を決定して下さい。

▶アイテムを手に入れると、右のような画面表示が現われる。ここで持つ人を決定。


誰が持ちますか
卍丸　あと0
カブキ　あと2
老丸を見つけた！


▲鹿皮の沓。足装備の例。履物は仲間たちの素早さをアップさせる武具。

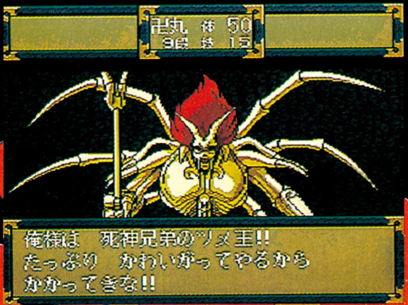

▶僧兵ヨロイ。胴装備用の武具のひとつ。守備力をアップしてくれます。

敵 ENEMY

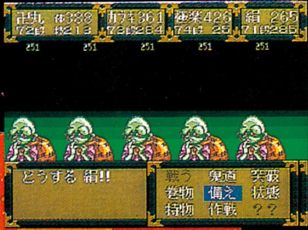
フィールドマップ上には、さまざまな敵キャラクターが出現します。

敵は、それぞれ個性的で、ある時は単体で、またある時はグループで、卍丸たちに強烈な攻撃を仕掛けてきます。

敵を倒すと、徳とお金を得ることができます(中にはアイテムを落とすものもいます)。


卍丸 体 50
9段 技 15

俺様は　死神兄弟のツメ王!!
たっぷり　かわいがってやるから
かかってきな!!


卍丸 体388
72段 技213
カブキ361
73段284
極楽426
74段 25
絹 265
71段285
251
251
251
251
251
戦う
鬼道
突破
巻物
備え
状態
持物
作戦
？？

どうする 絹!!

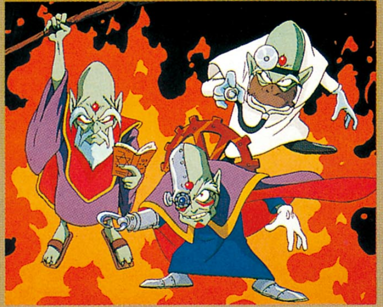
◀敵の出現シーン。素早さによっては、敵が先制攻撃を仕掛けてくる場合もあります。

根の一族のボスキャラクターたちは約50種類。ボスたちは、根の国の三博士の命を受け、大和各地の城や洞などで卍丸たちを待ち受けています（中には前作に登場したボスがパワーアップしたものもいます。お楽しみに！）。

これらのボスは当然、大きな体力を持ち、特殊な攻撃を仕掛けてきます。装備や道具を整え、戦略を立てて挑んで下さい。

また、各地に咲く暗黒ランは、伝説の聖剣を手に入れると、斬ることができるようになります。

悪の三博士



▲根の一族の参謀である〝三博士。右からデーロン、デロレン、ベーロン。彼らは、大和各地に現われ、物語の進行にいろいろな形で絡んでくる。

アドバイス ADVICE

操作方法、コマンドなどをマスターしたら、いよいよ冒険の旅へ。打倒！ヨミ王、暗黒ラン。ここでは、励ましの言葉に代えて、4つのアドバイスを贈ります。参考にしてプレイして下さい。

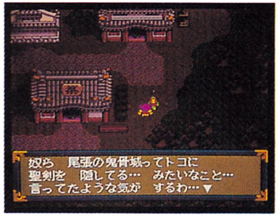
ADVICE 1

人の話は必ず聞く！特にイベントのあとは!!

初めての場所は、くまなく探索し、出会った人には必ず話しを聞くように。思いがけない場所で、思いがけない人から重要な情報が聞ける場合が、数多くあるはずです。

かくかく しかじか
なるほど！
ああた こあた

また「天外魔境Ⅱ」では、人々の話の内容が、イベントの前と後で変わることも数多くあります。特に暗黒ランと城をクリアした後は要注意です。



奴ら　尾張の鬼骨城ってトコに
聖剣を　隠してる…　みたいなこと…
言ってたような気が　するわ…▼

▲イベントをクリアした後には、思いがけない人から、重要な情報を得られる場合がたくさんあります。

ADVICE 2

乗り物がない！そんな時は獲得場所へ戻れ！

ゲームの中には、数多くの乗り物が登場します。そこで、乗り物に関するアドバイスをひとつ。

プレイ中に乗り物を見失ってしまった場合は、その乗り物を手に入れたポイントに戻ってみて下さい。そこで再び乗り物を発見できるはずです。

また、新たな乗り物を手に入れた時には、「行ける場所にはすべて行く」という気持ちで、いろんな可能性を探って下さい。

▲乗り物を手に入れたら、そのポイントをしっかり覚えておく。見失った場合は、そこに戻ってくれば乗り物があるはず。

ADVICE 3

広大なマップ！確認しながら着実に進め!!

ジパング大和地方は、非常に広大。どの国を旅する時も、ヘルプメニューの「地図」コマンドを利用し、常に卍丸たちの位置を確かめるよう心がけて下さい。

また、ダンジョンに関しては、恐ろしく広いものもいくつかあります。巨大なダンジョンは、マップを描きながら進むくらいの覚悟で臨んで下さい。カンや記憶に頼るよりも、その方が安全で確実です。

▲序盤はそう大きくないダンジョンも、後半になるとかなりの広さになります。マッピングなしでは迷子になるかも!?

ADVICE 4

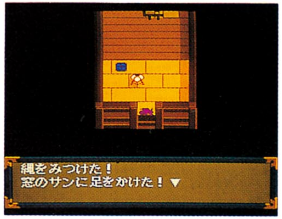
あやしいポイントは、Ⓘボタンで徹底調査！

「天外魔境Ⅱ」には、数多くの謎が隠されています。「何か秘密がありそうだ」と感じたら、①ボタンでその周辺を徹底的に調べてみる。これが、ゲームの謎を解く上で非常に重要なポイントです。

「東　牛首村
　西　関所　馬瀬村」▼

特に、建造物は要注意。秘密の出入口や機能を発見するには、調べてみるのが最も有効な方法です。

「調べる」方法は、調べたい場所や物に接って①ボタン！



縄をみつけた！
窓のサンに足をかけた！▼

▲例えば、スタート直後。卍丸の家の2階の窓を①ボタンで調べると……。ロープで家の外へ脱出することができる。

天外魔境Ⅱ卍MARU■INDEX

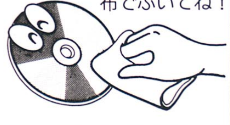
暗黒ラン……6.27.42
移動速度……28
委任……29
イベント……9.42
奥義…10.12.14.16.25.32.35
オートバトル……23
かばう……36
カブキ団十郎……12
起……20
鬼道……16
絹……16
記録……20.27
くの一……18
剣法……10
交換……31
攻撃力……24
極楽太郎……14
コマンド……22.23
コマンドメニュー……22
コンティニューの方法……21
作戦……29.36
三博士……7.41
指揮……29
ジパング……5.6.26
術……25.34
宿泊……27
守備力……24
消費技数……31
状態……30.37
庄屋……38
調べる……22.43
城……42
シロ……18
スタートの方法……20
ステータス……22.23.24.30
捨てる……31
素早さ……24
聖剣……6.27
セーブの方法……27
セレクト画面……20
戦国卍丸……10
戦闘不能状態……25
操作方法……22
装備……25.38
備え……36
タイクーン……7
体術……14
体力……24.25
宝箱……22.29
戦う……34
段……22.24
ダンジョン……26.43
地形……28
地図……28.43
敵……23.40
デモンストレーション……20
転……20
天狗……18
道具……32.39
徳……24.25
特殊コマンド……33.37
突破……37
根の一族……6
乗り物……22.26.42
バックアップデータ……20.21
話す……22.28.42
秘芸……12
火の一族……6
武具……33.39
ヘルプメニュー……22.28
巻物……24.31.34
町・村……28
守る……36
店……38
文字表示速度……28
持ち金……22
持物……35
モード……28
宿屋……38
大和地方……7.26
よけ補正……28
よける……36
ヨミ王……6
リセット……27
歴戦の記録……20.21
技……22.24
渡す……31

CD-ROMディスク●保管上の注意

汚さないで！

●信号読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。

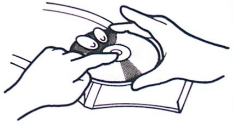
汚れた時は、やわらかい布でふいてね！



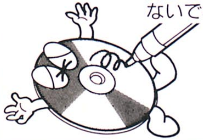
キズには弱いんだ！

●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。

やさしく、出し入れ！

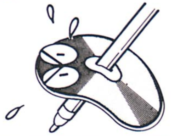


文字を書かないでね！



●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

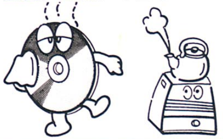
孔を大きくしないで！



いつまでも大切にね！

●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。

温度、湿度にも注意して！



★このディスクを無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。

HUDSON GROUP

HUDSON SOFT®

©1992 HUDSON SOFT
©1992 RED
℗1992 MADE IN JAPAN

HCD1022

このCD－ROMには、外国為替法及び外国貿易管理法に定める戦略物資関連技術が含まれておりますので、これを輸出等により海外に持ち出す場合には、同法に基づく許可を受ける必要があります。

巻物一覧

※表中の「敵方１G」とは“敵１グループ”の略。※「技消費」は術を使う場合に必要な技数。
※「移／戦」の欄ではいつ術を使用できるかを「移＝移動時」「戦＝戦闘時」「両＝両方」の形で表している。※「卍～絹」の欄の○印は、その人物が術を使用できることを示している。
また、成長により使える術が増える場合もあります。

攻撃系

敵にダメージを与える術
相性があるので要注意!

術名	効　果	効果範囲	技消費	移／戦	卍	カ	極	絹
鬼火	火の粉を敵にぶつける。火系の術	敵方１人	3	戦	○	○		
火天	天をつく天をつく強力な炎が敵にふりそそぐ	敵方１人	10	戦	○			
残火	威力は小さいがダメージを与え続ける炎	敵方全員	13	戦	○			
軍炎	無数の炎が襲う。威力は火天とほぼ同じ	敵方１G	16	戦	○			
神炎	凄まじい炎が敵をつつむ。非常に強力	敵方１人	30	戦	○			
雷光	稲妻による攻撃。雷系の術	敵方全員	4	戦	○	○		
雷電	幾筋もの稲妻が連続して敵に落ちる	敵方１人	12	戦	○	○		
迅雷	雷光のパワーアップ版	敵方全員	14	戦	○	○		
紫雷	雷系、第４の術。迅雷よりも強力	敵方全員	26	戦	○	○		
天雷	天全体を覆う最強の雷攻撃	敵方全員	38	戦	○	○		
風花	疾風が敵を襲う。風系の術	敵方１G	4	戦	○	○		
野分	風花のパワーアップ版	敵方１G	7	戦		○		
花嵐	敵全体を嵐が包む。威力は風系最強	敵方全員	8	戦		○		
神風	敵の体力を奪い、自分の体力にする	敵方１人	12	戦	○	○		
氷刃	冷気が敵を斬る。氷系の術	敵方１人	6	戦		○		
氷竜	強力な冷気の攻撃。威力は氷刃の４倍	敵方１人	23	戦		○		
雨竜	威力は氷竜と同じ。敵１グループに効く	敵方１G	33	戦		○		
凍竜	敵を攻撃し、さらに凍らせる	敵方１G	27	戦		○		

回復系

仲間の体力を回復させる。
移動＆戦闘時に使用OK!

術名	効　果	効果範囲	技消費	移／戦	卍	カ	極	絹
若草	仲間の体力を少しだけ回復させる	仲間１人	3	両	○	○		○
息吹	仲間の体力を中程度回復させる	仲間１人	7	両	○	○		○
昭和	仲間の体力を大きく回復させる	仲間１人	13	両	○	○		○
富士	仲間の体力を最大値まで回復させる	仲間１人	25	両	○			○
日立	息吹の全員版	仲間全員	20	両	○	○		○
有明	昭和の全員版	仲間全員	36	両		○		○

攻撃補助

仲間の能力をアップする
戦闘補助用の巻物

術名	効　果	効果範囲	技消費	移／戦	卍	カ	極	絹
力王	仲間の攻撃力を上げる	仲間１人	12	戦	○	○		○
火蛇	仲間の攻撃力を上げる	仲間全員	26	戦		○		○
金剛	仲間の守備力を上げる	仲間１人	5	戦	○	○		○
石蛇	仲間の守備力を上げる	仲間全員	12	戦		○		○
風蛇	仲間のすばやさを上げる	仲間全員	9	戦		○		○
花咲	仲間の術の命中率を上げる	仲間１人	12	戦		○		○
追風	仲間の術の持続率を上げる	仲間１人	8	戦		○		○
城壁	敵からの直接攻撃を受けつけなくする	仲間１人	26	戦	○			○
結界	敵からの術攻撃を受けつけなくする	仲間１人	26	戦		○		○
山彦	敵の直接＆術攻撃をすべて跳ね返す	仲間１人	20	戦				○
青松	かけられた術、毒、酸などをすべて消す	仲間１人	4	両		○		○
久松	かけられた術、毒、酸などをすべて消す	仲間全員	8	両		○		○

移　動

ワープ、毒防御など……。
移動能力をアップさせる

術名	効　果	効果範囲	技消費	移／戦	卍	カ	極	絹
清水	毒や酸の沼でのダメージを無効にする	仲間全員	8	移	○			○
羽衣	国内の(すでに行った)町や村へ瞬間移動	仲間全員	6	移	○	○		
天人	国外の(すでに行った)拠点へ瞬間移動	仲間全員	8	移	○			
引波	城や洞窟の内部から脱出できる	仲間全員	6	移		○		○
花道	敵と出会う確率が減る	仲間全員	22	移	○	○		

攻撃補助

敵の能力をダウンさせる
戦闘補助用の巻物

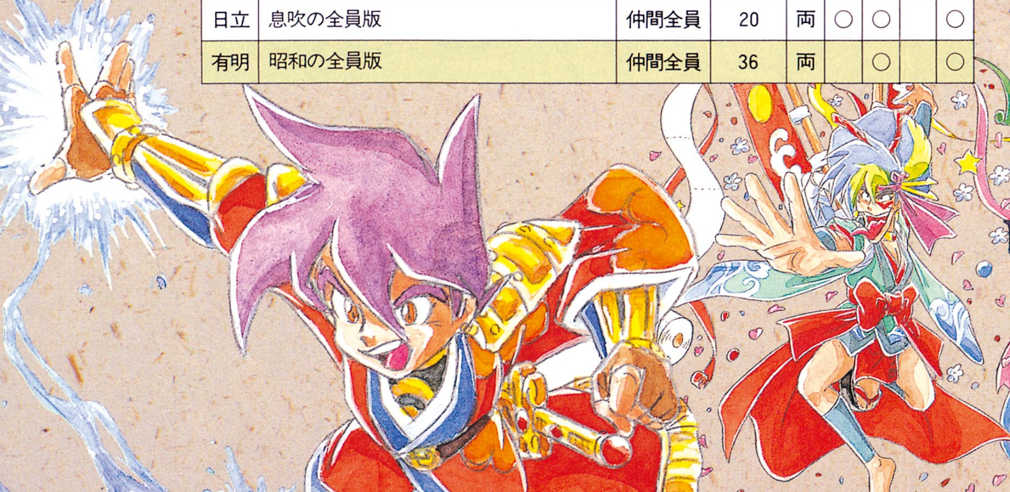
術名	効　果	効果範囲	技消費	移／戦	卍	カ	極	絹
月読	敵の攻撃力を下げる	敵方１人	4	戦	○	○		○
月光	敵の攻撃力を下げる	敵方１G	7	戦				○
泥虫	敵のすばやさを下げる	敵方１G	4	戦	○	○		○
冬枯	敵の守備力を下げる	敵方１G	7	戦	○	○		○
陽炎	敵の攻撃の命中率を下げる	敵方１G	5	戦	○	○		○
仏滅	攻撃、術などあらゆる成攻率を下げる	敵方１G	6	戦	○			○
千湯	敵の知能を下げる	敵方１人	5	戦	○	○		○
万湯	敵の知能を下げる	敵方１G	8	戦	○			○
月寝	敵を眠らせる	敵方１人	8	戦	○	○		○
星寝	敵を眠らせる	敵方１G	17	戦				
母忘	敵の術を封じこめる	敵方１人	5	戦	○	○		○
子忘	敵の術を封じこめる	敵方１G	11	戦		○		○
地獄	敵を混乱させ、自分自身を攻撃させる	敵方１G	6	戦				○
人形	敵をあやつり、仲間を攻撃させる	敵方１人	10	戦		○		
乱牛	敵を混乱させ、敵味方を判断不能にする	敵方１G	6	戦	○			○
宿木	敵の技数(ＭＰ)を奪う	敵方１人	1	戦		○		○
水泡	敵にかかっている術をすべて解く	敵方１G	6	戦		○		○

その他

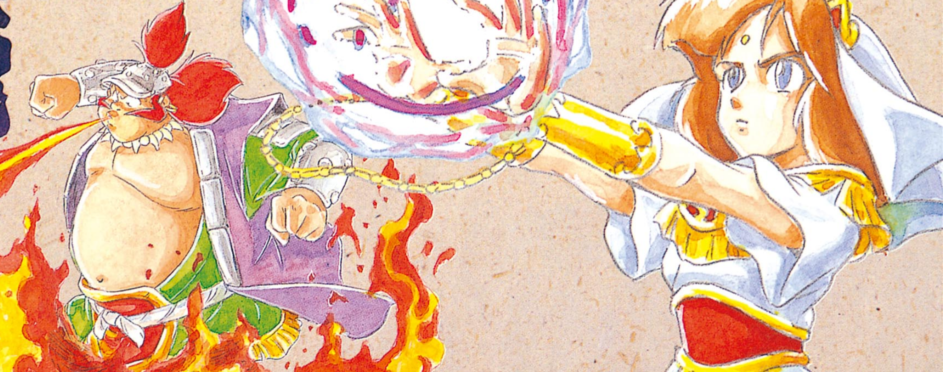
変身、分身、召喚など。
特殊な効力を持つ巻物

術名	効　果	効果範囲	技消費	移／戦	卍	カ	極	絹
虎王	仲間を虎に変える	仲間１人	9	戦				○
逃水	敵を確実に突破できる	仲間全員	20	戦	○			○
式神	式神が現れ戦闘に参加する*	――――	6	戦	○			○
三角	３匹の鬼が現れ、敵を攻撃してくれる	――――	15	戦				○
赤影	分身の術	――――	17	戦	○	○		○
宝香	洞窟や城の内部にある宝箱の数がわかる	――――	1	移	○	○		○
虹竜	竜を呼び出す。何が起こるか……？	――――	15	戦		○		

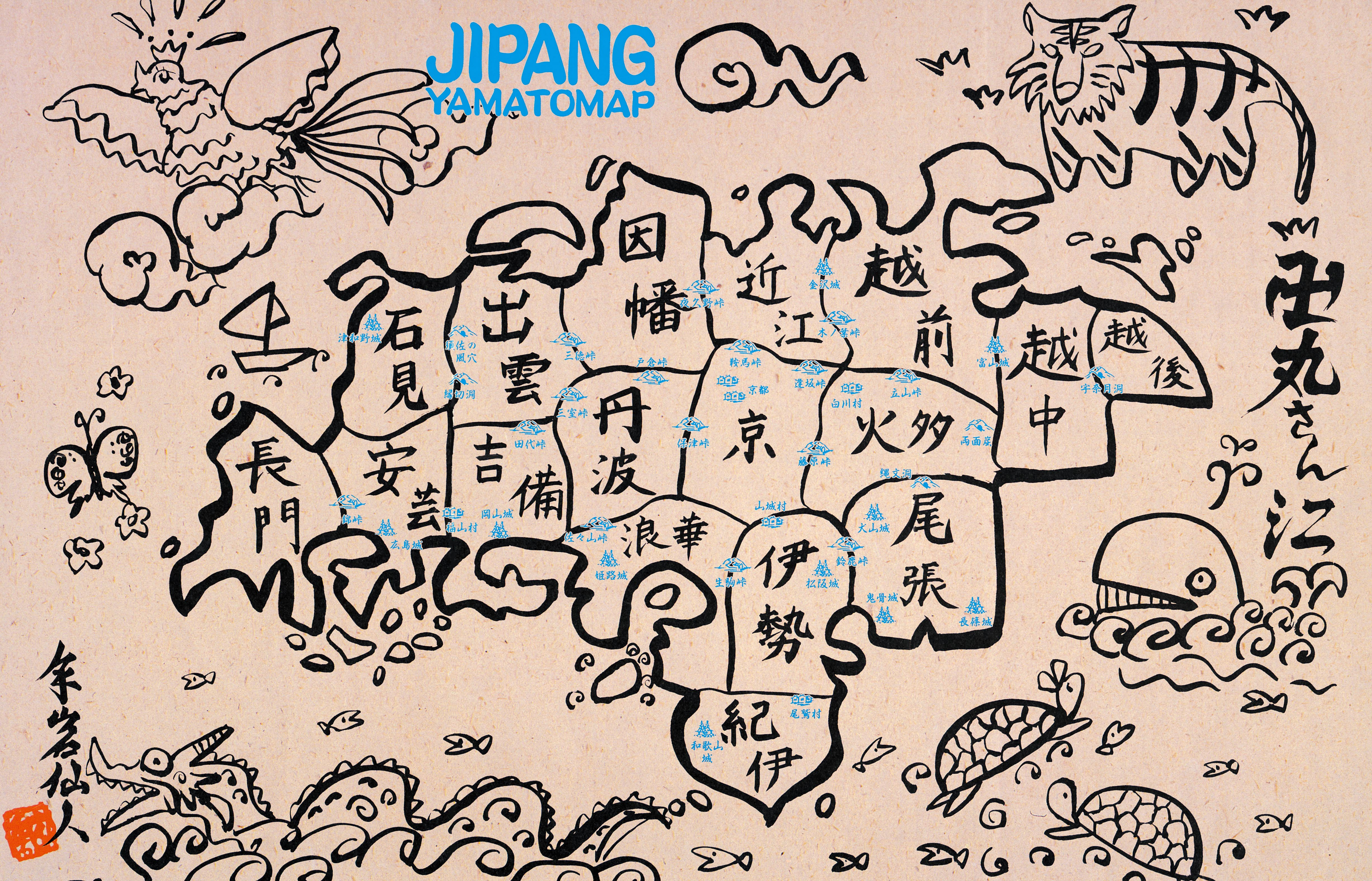
* 式神は敵につくか味方につくかわからない



FAR EAST OF EDEN
天外魔境 II
卍MARU



JIPANG
YAMATOMAP


卍丸さん江
長門
石見
安芸
出雲
吉備
因幡
丹波
浪華
近江
京
越前
火夛
伊勢
尾張
紀伊
越中
越後
津和野城
須佐の
風穴
縁切洞
三徳峠
夜久野峠
三室峠
戸倉峠
田代峠
錦峠
広島城
福山村
岡山城
佐々山峠
姫路城
鞍馬峠
京都
保津峠
金沢城
木ノ葉峠
逢坂峠
白川村
立山峠
藤原峠
富山城
宇奈月洞
両面崖
縄文洞
山城村
生駒峠
松阪城
鈴鹿峠
犬山城
鬼骨城
長篠城
尾鷲村
和歌山
城
傘岩仙人

注：傘岩仙人の描いた地図を基に、峠や城などの一部を紹介したものです。国のつながりとともにプレイの参考にして下さい。

この取扱説明書は当時の取扱説明書をデジタル化したものです。
現在では不適切と思われる表現が含まれることがありますが、当時の表現を尊重し
最低限の編集にとどめています。また、本品では使用できない操作や機能、
利用できない問い合わせ先が含まれることがありますのでご注意ください。

This instruction manual is a digitalized version of the one included
with the game′s original release. It may contain content
that is considered inappropriate by today′s standards,
but we have kept editing to a minimum in order to preserve
the atmosphere of the original.
It may also contain features and controls that cannot be used with this product,
or contact information that is no longer valid.